タツノコアニメ

IN OSAKA

1978.4.5

開催にあたり

昨年9月、竜の子プロダクションを創社された吉田竜夫氏が僅か45才の若さで逝かれました。彼の肉体は滅びましたが、彼の造り出した数々の作品を見ながら育った若き世代が健在な限り彼の心は今も活き続けているといえましょう。

この催しは、故吉田竜夫氏の追悼会という形で過去の作品を上映するのではなく、現在も充分に通用し、私達の心に訴え続けている彼の心をかいま見ることにより、粗製濫造といわれるアニメ作品に慣れ、慢性化しつつある私達が本来のアニメの姿を再認識する為に開催いたします。尚、この催しは関西では初めての竜の子作品だけの上映会ということで、たくさんのアニメサークルの協力と竜の子関係者の御好意に支えられ開催できる機会を得ました。誌上ではありますが、御協力の皆様に心からの御礼を申し上げます。本当にありがとうございました。

さて、あいさつが長くなりましたが、何はともあれ、残り少ない春休みの一日を"竜の子アニメ IN OSAKA"でお楽しみ下さい。

佐々木智己

Exciting Films of TATSUNOKO

SPACE ACE

Heroic activities of a boy who came from the Parm by an accident of space, the first space animation of Tatsunoko

MACH, GO! GO! GO! (SPEED RACER)

Thrilling adventures of a young car-racer who pushes his way through evils and hardships.

JUDO BOY

Heroic activities of a judo boy in his search after a murderous rival who took his father's life

HAKKUSHON, THE SNEEZE MAGICIAN

A blend of humor and pathos where a magician family presents easy pleasures of laughter and surprise

HONEYBEE HOUTCH

Honeybee Houtch looks for his mother and pushes his way through adventures and hardships in nature

KABATOTO (HIPPO AND THOMAS)

Short programs of nonsense gags that will serve as refrigerants for people in need of cheers

THE DECISION

Documentary animation which reproduced the Second World War for adults

GATCHAMAN, THE SCIENCE COMMAND

SF romance and animated adventures of five young men who grow through fights

TAMAGON, THE SOLUTIONIST

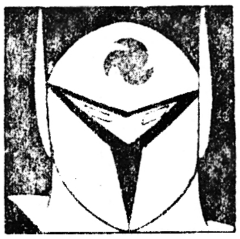
Animated comics in contracted format with a flavor of originality enriched with fanciful ideas

KYASHAN, THE ARTIFICIAL MAN

SF drama where human body is transformed into robot to challenge malfunctioning counterpart

HURRICANE POLIMAR

Exciting activities of a boy who is vexed at his father's slow search and changes into Hurricane Polimar to fight with evils. Romantic gag dramma of SF



TEKKAMAN, THE SPACE KNIGHT

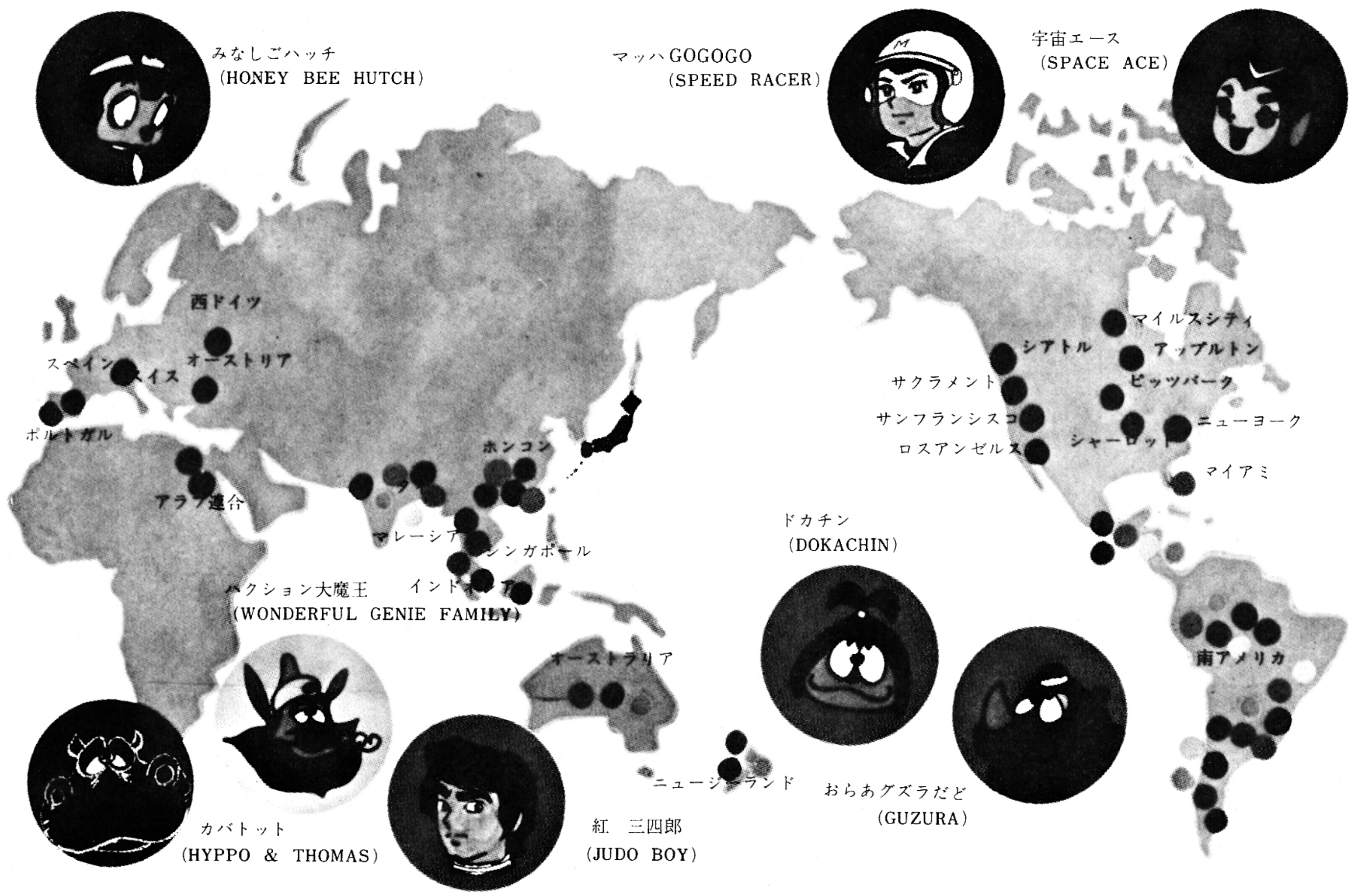
Exciting adventures in space with fantastic effects and breathtaking thrills

GOWAPPA-5 GODAM

Heroic activities of 5 innocent urchins who fight bravely with malicious underground tribe

TIME-BOKAN

Combination of SF and gags with adventures of time travel craft in prehistoric age through future



鳥海永行氏（演出家）に訊く

Q　まず、この道に入られた動機ですが。

A　動機なんてそんな…ないよ。たまたま友人に紹介されて、学生時代シナリオ研究所に通っていたから…。

Q　それじゃあ、最初、竜の子シナリオライターとして入られたのですか。

A　否、竜の子に入った当初、シナリオライターになりたいと考えていなかった。文芸部はまだ無かったし、絵も描けないし。見回したら演出というのが一番よさそうだし、これなら自分でもできると思ったわけ。まあ、そんな、是否とも アニメーションをやりたいといった深い動機など無くて、だから偶然がそうさせたんじゃないのかな。

Q　鳥海さんの作品は何というか人間性が出てくるのですが。

A　そうですか…。これでもやりたい様にやっている訳でなくて、制約がありますからね。

Q　独特のタッチというか社会風刺なんかもありますね。

A　ただ、僕に限らず、演出家にしても シナリオライターにしても、個人的な個性を出さなきゃあ、やっぱり駄目なんじゃないですか。個性のない作品程、見ていてつまらないものはないでしょ。

Q　その竜の子の個性の1つに 爆発シーンが あるのですが。いつもの凄い きのこ雲のシーンが出てきますが、あれは、被爆者等から クレームはつかないのですか。

A　まだないです。

Q　え？ いつも独特の原子雲というのですか、使用なさってますが〜。

A　あれは…。それまで爆発シーンといっても、きわめて短いショットの積み重ねでごまかしていたから、一度、動画枚数制限や費用を無視して、ワンカットで20秒位の爆発シーンを作ってみようと思ったわけ。原子爆弾がヒントではなく、太陽の種々な姿を撮したカラー写真から、このような光と色の変化を基にしたものを作ってくれと原画家に頼んだの。原画で一週間、動画にするのに一ケ月、特殊効果に三週間。もう記憶もうすれて、撮影してラッシュを見るまでは何とも言えなかった。よくなかったら切りすてればよいと、簡単に考えていた…。ラッシュを見て、おっ、いけるかなと感じ、ま、ラストの きのこ雲の形が気になったし、動きも絵も面白くなかったので、あそこは短く切ってありますけれど。

Q　ヤッターマンまでそうですが。

A　だから 爆発だけを別にうちは凝ってる訳じゃないんだよね。ただ、どんなカットでも、見ている者に"きれいだな、すごいな"っていう印象を与えたいわけよ。

Q　ガッチャマンに代表される作品で、先程も 大河原さんと話していたのですが、メカニックが飛ぶ飛ばないは別にしても、ピストルなどが装填しなければ発射できないという表現は、ちゃんとされてますね。

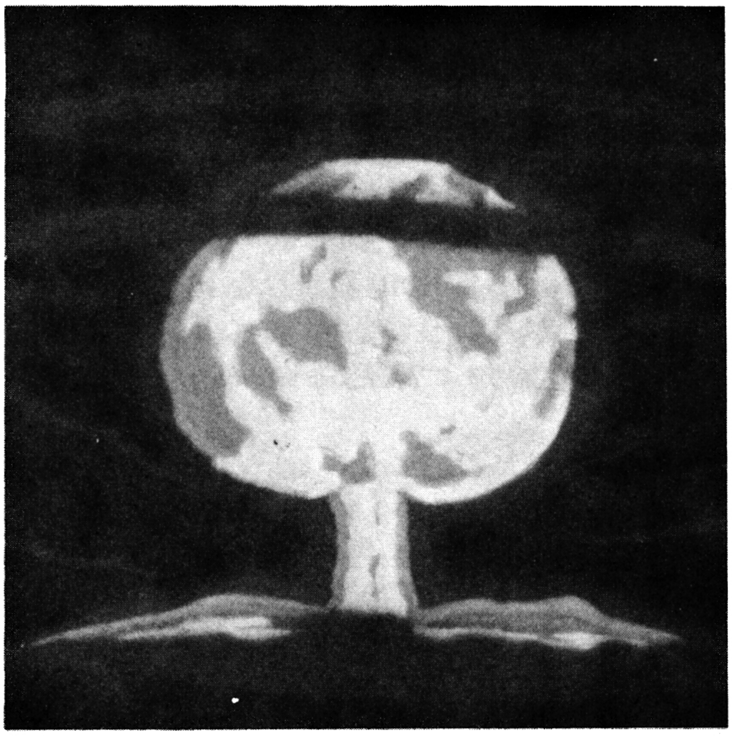
A　ピストルのボルトアクションは 実際のものより、ややスローにして見せている。そうすることによって、アニメの場合、よりリアルに見えることがある。だから僕達演出ってのは、どうやったらリアリティを与えられるかを考えなければダメ。飛びそうもないメカニックも飛ぶように見せなきゃいけない。嘘をうまくつくことだよね。ゴッドフェニックスなんて飛ぶわけないよ。でも、飛ぶものには逆に、墜落シーンやら、飛行不可能のような状況を与えると、飛んで不思議がなくなってくる。要は工夫なんだ。今のロボットアニメは、なんでもかんでも飛んじゃうからね。反重力だとかロケット推進だとか、勝手に理屈をつければそれでいいと思っている。同じインチキでも、インチキを本物らしく見せるテクニックに欠けている。ストーリィとかカット運びとは別に、それだけは してやるべきだと思うんだ。

Q　でも、それだけ手間が かかりますね。

A　かかります。でもそういうものじゃないかな。映画にしても、アニメにしても、そうやって、隅から隅まで金をかけたものが、お客さんに見せるものでしょ。

Q　竜の子さんのシビア物の最終回は問題提示という形が多いのですが。

A　ハッピーエンドが一番いいんでしょうけどね。でも、あれほど わざとらしくつまらない終り方ってないよね。みんな揃ってワッハハハ…。たいていのシナリオの終り方がそうなヽ



いる。事件解決めでたしめでたしってわけかな。でも、その後どうなってるんだろうって考えませんか？ 終り方はどうでもいいんじゃないかな。あまり親切ていねいに、かくして幸福になりましたと説明したら、それっきりなんの印象も残らない。陰気なムードで終るのもよくないけど、少しは視聴者にも考えて欲しいと、そんな気持ちになるわけよ。ま、誰も考えてくれないだろうけど。自己満足だろうな。多分。

Q 紅三四郎の場合も、最後まで三四郎は本懐を遂げられなかった様ですが。

A ああ、あれは構成が悪かったんじゃないかな。だって、誰が父を殺した犯人だかわからんもん。決めてなかったみたいだった。あれこそ今ならクレームがつくんじゃないかな。片目はみんな悪人で、毎回片目だけが出てくる。技法や一話毎のストーリィは別にして、全体の構成に甘さがあったような気がする。

Q アニメーションは子供のものだという考えはありますか。

A そう考えたくはないのですがね。今はそうでしょう。だってスポンサーの狙いが幼児ですから。この世界に入った時から、視聴者は子供なんだと先輩に言われ続けてきたんですが、子供が見ていれば親も見ている時もあるだろうと思って、その親にアニメってェのはくだらないと思われたくなかった。だから、ガッチャマンの様に子供っぽいのがあると思うと大人向けがあったり、全体にだらしなかったと思う。

Q 最後に、今後どのような作品をなさってみたいですか。

A だから、子供から大人まで楽しめる、本格的なSFみたいな…。

大河原邦男氏（メカニックデザイナー）に訊く

Q まず、この道に入られた動機についてお伺いしたいのですが。

A 動機といっても別にないのだけど、結婚するのに無職じゃまずいし（一同笑い） 丁度、新聞広告で竜の子プロの募集記事をみたのがきっかけかな…。

Q 何故メカニックデザインをなさる様になったのですか。

A メカがやる人がいなかったからでしょ。入ったのは、ガッチャマンの企画時で、メカのシリーズ構成する人もいなくって大変だったけれど、元々機械が好きだったから、ガッチャマンはのってやっていた作品だと思うよ。

Q それまで、メカニック部門というのはなかったと思いますが誰かに教えてもらいましたか。

A 当時メカもアニメも知らないし、正直言ってぶっつけ本番だったからね。でも一応ムラさん（中村光毅氏）が最初のうちチェックしてくれました。

Q ガッチャマンでは途中、武器をつけますが、例えばG2号機のバルカン砲等、大河原さんが考えたのですか。

A あれは仕方なく武器をつけた形で、まあ外見をそこなわずに済むように、映像上、大胆に、前が開いて、バルカン砲が出る様になったのです。

Q 竜の子さんの作品のメカは線が少ないと思うのですが。

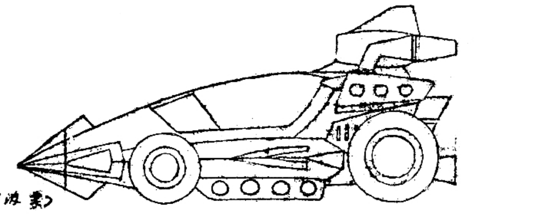
A いいえ、ガッチャマンでは当時線が多いと言われてました。僕自身この業界に入りたてで線の省き方を知らなかったので…。

Q そういえばガッチャマンの頃はリベットを強調したものが多かった様ですが…

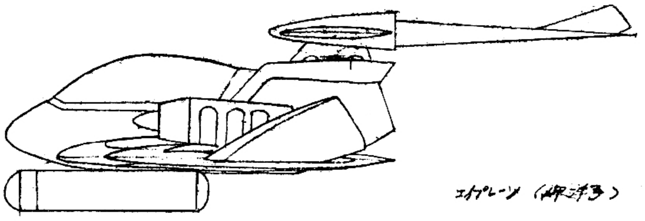
A あれも視覚効果を狙ったのですが、金属的に見せる安易な方法だと思う。

Q メカのアイディアの発想は大河原さんがなさるのですか。

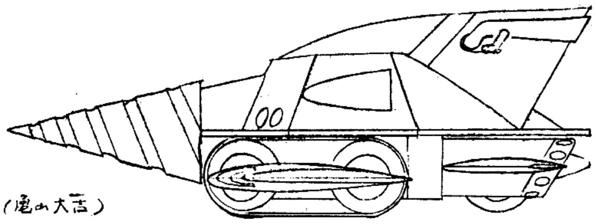
A いいえ、シナリオでメカの事を書いてあり、各演出さんが、



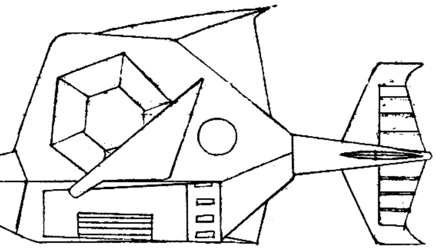
ゲルマローダー（破裏拳）



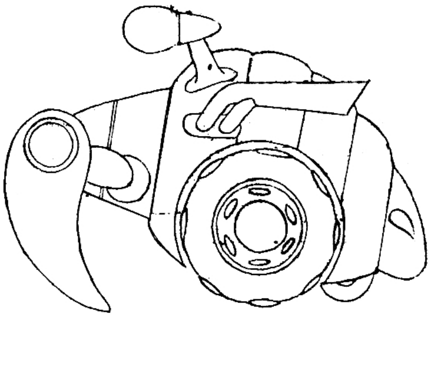
エイプレーン（破裏拳）



タートルタンク（亀の大吉）



ヘリマシン



ヤドカリジープ（河口のり助）

モデル指定して下さる訳で、例えばカミソラールは、カマキリがモデルという感じで。まあ、メカを決めるのは、僕と各話の演出で、最終的にはC.D.(チーフディレクター)に決定権があるのです。

Q　大河原さんは美術もなさいますが、メカニックの色指定は。

A　色はおおよそ決めますが、最終的には色指定専門の人がいますのでしてません。背景はペンデザのみです。

Q　竜の子独特のメカの動きは。

A　複雑な所の原画、アニメーターの手におえない部分は、ほんの少し手伝います。

Q　メカ物は日本だけですか? 海外ではバイオレンスの関係で、そういった物はないと聞いたことがありますが。

A　そうです。外国では売れないでしょ。評判にはなると思うが…。

Q　最近のメカニックアニメについて一言。

A　メカが表面に出すぎです。本来メカは主人公を表面に出す為の1つの道具であるべきだと思うけど、今はメカが先で、まずメカを発注して、スポンサーが決まってから、キャラクターデザインという所もありますね。何か反対のような…。

Q　大河原さん、お忙しい中ありがとうございました。

酒井あきよし氏(シナリオライター)に訊く

Q　まず、この道に入られた動機ですが。

A　この道とはアニメーションの世界のこと?

Q　一番最初は、どういったお仕事をなさっていたのですか。

A　初めはシナリオを書こうと思って大学時代からストーリィなんか書いたりして、日活に本持って行ったら、その頃、日活の企画部に陶山さん(陶山智氏)がいてね、だから、陶山さんとはもう17~8年のつきあいだね。そこで陶山さんが日活を辞めて、竜の子に来た関係で、竜の子に来ないかと言われ、いっしょに仕事ができるんならやろうかって入ったのは何年前だったかな…。

Q　文芸担当とライターとのコミュニケーションについてお訊きしたいのですが…。

A　う~ん、そうですね。僕は物を書いてるでしょ。だからライターの気持ちが解る訳です。ああ、ここはこういう気持ちで書いてあるなァとか。そのわりでは色々なライターとの打ち合わせは、スムーズに行く場合が多いですね。

Q　ライターの中には、長い文章になって、どうしても切れないというものがあると思いますが、それを文芸の方で切っちゃったりするのですか。

A　そういう事もあるけどね。本来ならこれは、シナリオライターの仕事なのよね。だから自分の仕事だから、例えば本人に、ここはこういう風に入らないから切ってくれとか、この辺をこうしたら、簡潔的で解りやすい、いい本になるんじゃないかと言うんだけど、間にあわないでしょ。そこで、こちらで打ち

「キャシャーン 無用の街」 放映No.14 より 抜粋　(脚本:酒井あきよし氏)

キャシャーン「あなたはこの街の人々の哀れな姿に眼を背けている。この場に及んでもあなたは人々に自分の考えを押しつけるのですか?! 誰もがもはや人間ではない。私の言ったことが解ったでしょう!」

市　長「……それを自慢しに来たのかね」

キャシャーン「なにッ!!」

カッとして拳を握りしめる。

市　長「(平然と)さあ、殴りたまえ、心配はいらん。私は殴られても君を殴り返しはしない。それでも殴るかね」

キャシャーン「……」

市　長「私は戦いは好まん。相手が殴らなくなるのを待つだけだ」

ツカツカと歩いて、壁にかかった銃をとると、いきなりキャシャーンに向ける。

市　長「人々を救いたければ、黙ってこの街を出て行きたまえ。私は引金を引きたくない」

後退るキャシャーンに銃を突付けて、玄関の外へ——。

18　同　外

銃を向けられたまま、

キャシャーン「私は人々のために命をかけて戦って来た。しかし、その人々にこれほど嫌われたことは初めてだ。私もこの街はもういやだ。平和のために苦しめばいい……!」

市　長「君も戦うために苦しめばいい……!」

ジッと見詰め合う。

二人の顔に運命の皮肉な微笑が湧く。

*　*

だが、その様子を、ボンドが遠くからうかがっている。

合わせしている間に、こういう風にしてつないだと了解を得て任せてもらう。そういう事も、本当は仕事じゃないんだけど、仕事になっちゃった面もあるね。

Q　そうやって、出来上がったものは、結局、演出家によって、又、セリフなんかも変わってしまう場合もあると思うのですが、その辺のコミュニケーションは。

A　それは、本当はやらなきゃいけないんだよね。演出家から言わせりゃあ、本が面白くないと勝手に本を書き直したりする訳よ。と文芸の方では本を勝手に直したってケンカになっちゃうんだよね。だからこれは永久の課題だよね。演出家とライターとの衝突というのは。だから、どこかで妥協と言ったらおかしいけど、妥協点を捜してお互いに納得できれば、これにこしたことがないんだけども…。

Q　最終的には演出家のセリフになってしまうのですか。

A　それはね、リテークに僕達が出してから、ラッシュの段階から、この絵は違うとか、イメージが違うとか、セリフが全然違うじゃないかなんてね。それをやりだすと始まらないんだよね。そうすると今度は、オーディオの方にそれがまわって、アフレコでのディレクターが勝手に又変えちゃうんだよね。それはリップシング（ロパク）の問題があるんですよね。そうなるともう果てしがない訳。あっちへ行ったりこっちへ行ったり、文芸がその度に1本ずつ全員集まって、打ち合わせをしていたら、間にあわないんだよね。この世界は。だから、腹たって走りながら仕事をしているものだから、そりゃあどこの部所でも同じだろうけど、結局、欲求不満がたまっちゃう訳だね。だから1つでも満足してああよかったと思えるものはないんだよね。僕のイメージどおりあがった作品ってあんまりないね。そりゃあ、たまにいい演出があっていい作品が出来る場合もあるよ。しかし、シナリオライターっていうのは、その元を書くでしょ。無から有を出す訳ですよ。演出というのは、あるものから作りだす訳。その辺の違いが出てくるんじゃないかな。

小山高男氏（シナリオライター）に訊く

Q　この道に入られた動機ですが。

A　元々ペンでメシを食いたいと思ってましたが、大学の卒業をひかえて、就職口が決まってなかったんです。そんな時、たまたま卒業の年の1月の末に新聞広告を見て、竜の子に出かけて行ったのが動機かな。

Q　入社されて、即、シナリオ書くにあたり、指導してくれる人はいましたか。

A　当時、企画文芸部長の鳥海尽三さんが主ですね。もちろん陶山さんや酒井さん等、先輩からも色々教えて頂きました。何しろ、ズブの素人でしたから。

Q　シナリオの中で印象深い作品は。

A　キャシャーンの第4話「MF銃に怒りをこめろ」ですね。30分物では3作目でしたけど、これ、12回も改訂させられたんです。でも、これは誇りに思っています。というのはね、最後はもう、セリフ1つ1つについても、鳥海部長からダメ出しされたので12稿にもなっちゃったんだけども、普通12稿もすると作品がおかしくなっちゃうんですよ。でも自分としては、よくなったつもりでいる訳。だから凄く誇りに思っていると同時に、そこまでして下さった鳥海部長の熱意、厚意を未だにありがたく、嬉しいなと思っているんです。

Q　小山さんはキャシャーンでは文芸担当をなさっていましたが、どういうお仕事ですか。

A　企画、原作を創る時は、企画文芸部員がブレーンストーミングをしながら、やる訳ですが、その時その担当者も決まる訳です。簡単に言えば、最終的なチェッカーである文芸部長の代行者としてライターと打ち合わせをして、物語を展開させていく役割とでも言えるか。だから、その作品に関してはストーリーでも何でも担当が一番知っている訳ね。普通、何かの原作がある場合には、もう雑誌でず一っとやっていて、それを持ってきたりするでしょ。ストーリー展開は決まっているんだよね。だけど竜の子の場合は最初と終わりだけが、おおよそ決まっているだけで、まん中は全く決まってないし、それをライター何人かでまとめていく訳です。常に文芸担当の

上には文芸部長がいる訳で、最終的に僕なんかがライターと会って出来上がったものを僕なりにいいなと思った段階で、文芸部長に見せる訳ね。チェッカーが読んでOK又は、直しが出される。それを受けて再びライターと文芸担当が検討し直す事もある訳。でもほとんど、文芸部長と担当の意見は一致しますけどね。だから、番組が始まり出すと、文芸担当は交替がきかず大変ですよ。ホン（脚本）のUPが遅れた時など、制作担当者（キャシャーンの時は栃平吉和氏）が「本頂戴よ。本！穴があいちゃうよ」なんて毎回言ってくる訳。一回だけありますね。栃平さんが夢にまで出てきて「本頂戴よ」だって。だから、からだによくない商売。ストレスがたまっちゃって。

Q　竜の子さんの作品ではわりあい良いゲストスターが死にますが。

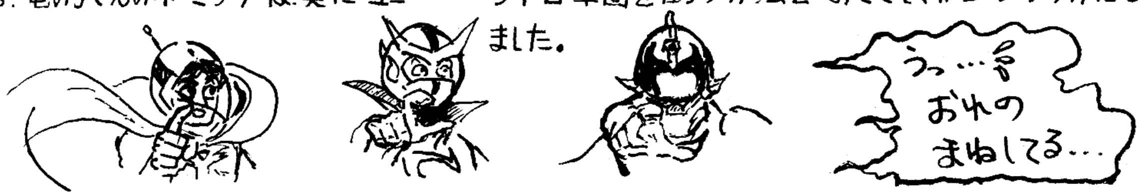
A　最後を殺しちゃった方が簡単に劇的になっちゃうのね。だからすぐ死んじゃうことがあった訳。でも僕は途中から、これはいけないなァと思ったね。やっぱり安易なのね。殺しちゃった方が。平凡な出来事をドラマチックに描くことの方がハイテクニックを必要とする訳ですよ。でもキャシャーンの場合は戦いを描いた訳ですから、死も必然となってしまうでしょう？「戦火に響け協奏曲」ではゲストキャラも死んでいませんよね。

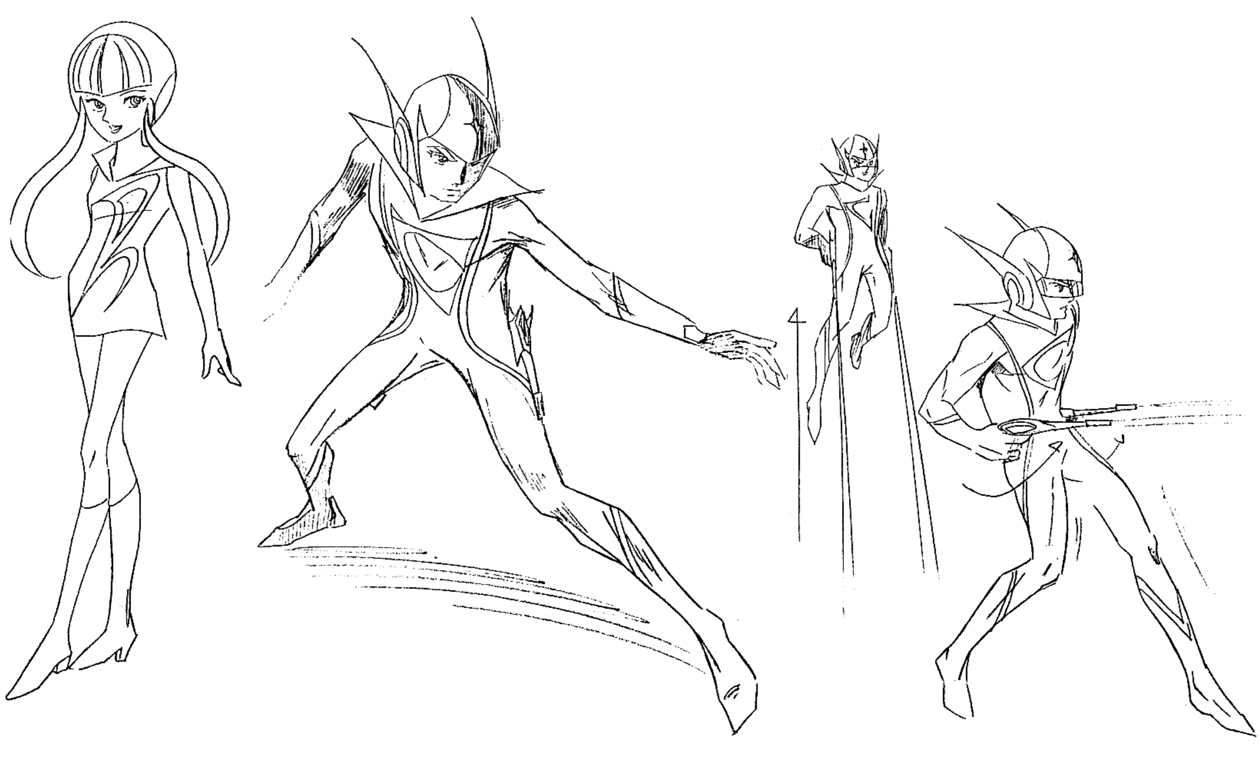
Q　キャシャーンにしろ、竜の子さんのネーミングは、実にユニークですが。

A　キャシャーンの東鉄也は最初南にしようとしたら、その頃、ガッチャマンの南部博士の南と同じだから、じゃあ今度は東・アズマにしちゃった訳。それで鉄でできているから鉄也。フレンダーは友達の意味でつけたし、ブライキングボスは無頼（ブライ）でしょ、キングでしょ、ボス。情報をさぐるからサグレーでしょ。軍事部長は人をよくバラすからバラシンでしょ。製造部長は悪を生むからアクボーンでしょ。ワルをガードするからワルガーダーとか。ポリマーの時は鎧武士（よろいぶし）のイメージで鎧武士（よろいたけし）にしちゃったし、南波テルってのは僕が考えついたんだけど、あの子は探偵事務所の電話番の役割だから、TEL.NOをひっくりしたの。車錠も、僕がつけたの。二代目シャーロックホームズだから車錠（シャーロック）よ。

Q　竜の子さんの作品ではSF考証家はシナリオにはタッチなさらないのですか。

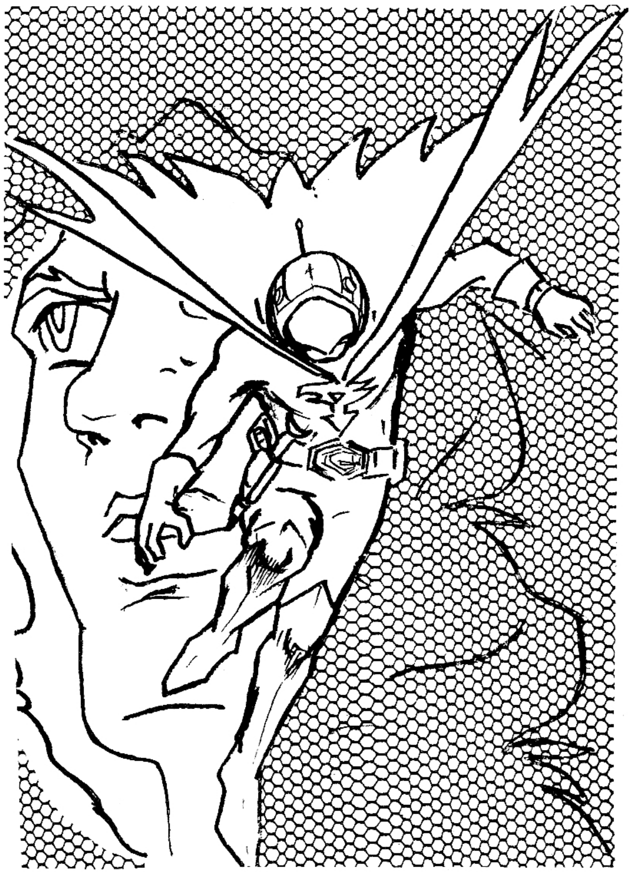
A　SF考証に関してだけです。つまり、ライターがSFの側から言えば、全くのデタラメを使ってドラマを創るでしょう。それをあとから、考証家にお願いして、つじつまを合わせて逆にフレッシュなスケールの大きな話ができる訳ですよ。キャシャーンのMF（マグネチックフィールド）銃やソーラーメットのネーミングは小隅黎さんがして下さったものです。ラストの二本の場合は、御相談して、一度にアンドロ軍団を倒す方法をおききしてからシナリオ化しました。





科学忍者隊

企画書（抜粋）

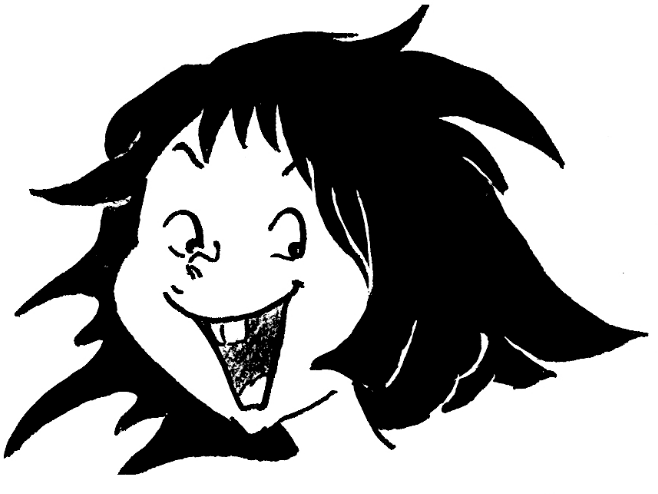


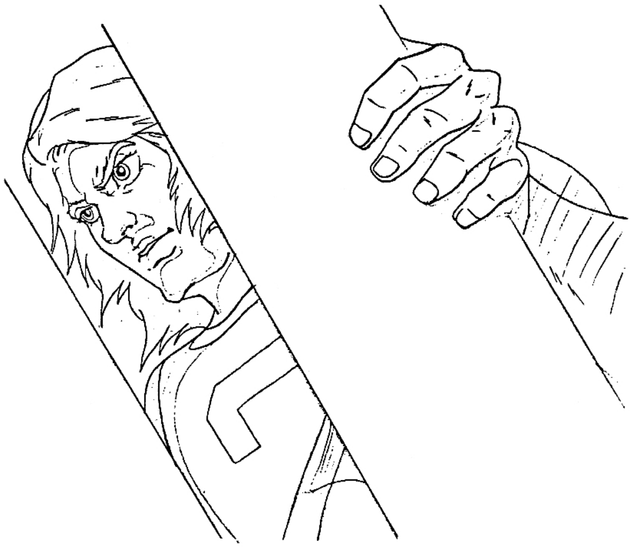
〈企画の発想点〉

科学は人類の進歩の為には，欠くべからざるものであるが，その利用法を誤まれば悪ともなり，果ては，人類が支配される結果となるのである。それは大小の公害問題に現われている事で知られる。
人間と科学の対決………これが“科学忍者隊”のとり上げる唯一の問題である。
科学に支配されて，悪魔化した人間と，科学と一身同体となって，人類の平和の為に闘う人間との対決である。前者は自ら創ったコンピューターにより支配されて，世界の自由を奪おうとするギャラクターの一味であり，後者は科学が生んだメカニック……航空機，自動車，船舶等と一身同体となり，世界平和の為に敢然と闘う少年達“科学忍者隊”で表現される。
以上，メカニックと人間の結びつきを土台にして，善と悪の攻防戦をアクションで展開する。

〈ドラマ設定〉

本作品は“科学忍者隊”として活躍する，健こと“ガッチャマン”と呼ばれる少年を主人公に，他に少年２名，少女１名，児童１名の合計５名のグループを主軸に物語は展開する。
地球上の数知れない公害から，世界の人類と自然を救う為，宇宙及び海底，地底の科学技術を統合し，無公害エネルギー源の開発と，地球大改造を目的とした機関が誕生した。“国際科学技術開発機構（ＩＳＯ）”と名付けられて，各国の科学者や有識者達が協力し，このマントル（地殻エネルギーの意）計画は始動したのである。だがこの計画を奪取し，独占しようとする一団がいた。最近各国で科学者や政府の要人を誘拐して改造人間にして市井に送り込んだり，科学施設を破壊したりしているギャラクターと言う陰謀団である。彼等は世界の秘境のヒマラヤ山中とか世界各国の都市，海底，地底と北極にまで本拠地を置き，世界征服を狙い，残虐な行動を起している狂信的な集団なのである。
そのギャラクターの魔手から，世界の科学者や施設，或は平和を望む市民を守る為“科学忍者隊”が編成され，健こと“ガッチャマン”と呼ばれる少年を始めとする五人の少年達が選ばれた。
彼等の行動は“科学忍者隊”と言う，その名が示す通り，神出鬼没の活躍をします。彼等はひとたび目標を得ると，それに向って身も心も完全燃焼せずにおれない。
彼等は指令を受けると，特殊なコスチュームに身をつけて，素早くチームを組んで行動を開始する。“国際科学技術開発機構（ＩＳＯ)” の特殊テレックスにより指令は少年達がギャラクターと対決する為に乗る特殊メカニック等の発明者であり，ＩＳＯの一員でもある工学博士の





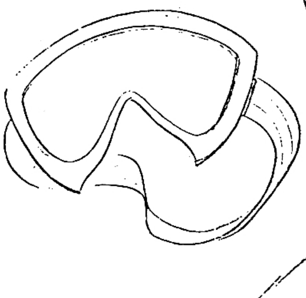
南部仙三郎が中継し，少年達に伝えられる。こうして指令を受けた主人公達の行動は非情で，世界を股にかけて飛び廻り，ギャラクターに対し，身を挺して闘わなければならない。そこには常にスピードとスリルとサスペンスが満ち，ダイナミックなアクションが展開されなければならない。
また彼等の行動とギャラクターの非情なる闘いの中に，その都度独特なメカニックを登場させて緊迫感を盛り上げる。

〈“ギャラクター”の組織〉

本部はヒマラヤ山中の，地下深くにある。ここから各国の細胞に命令が下される。本部には団長のベルク・カッツェと名のる男を中心に，部下数百人が居る。本部は完全に自動メカニックされている。だが団長のベルク・カッツェは姿を見せぬ謎の総裁の指令によって，命令を下しているのである。この総裁の姿を見た者はベルク・カッツェ以外は存在しない。

総裁の声は不気味であり，絶対の権威者であって，ベルク・カッツェも全く服従しているのである。恐るべき謎の男X，総裁とは……？
実は最高の超能力を誇るベルク・カッツェ制作の超大型コンピューターなのである。これは，視聴者には最後に教えるが，それまでは，微にほのめかす程度である。
“科学忍者隊”は，この本部を探し当てる事が唯一の目的なのである。その為にその細胞を探し，手がかりを求めているのである
その他に，“ギャラクター”の細胞に攻撃を加える大人の飛行一団が登場する。“科学忍者隊”が細胞を完全に探した後の処理係である。

この一団を“レッド・イン・パルズ（赤い衝撃波の意）と言う。この隊員は，全身を独得の衣装で覆いかくし，顔には仮面を被り，全く素性が判らない。“科学忍者隊”少年たちは，この一団の活躍に期待と羨望をもっている。神出鬼没の正義の一団“レッド・イン・パルズ”のキャプテンとは何者……？これこそ大鷲の健が秘かに探し求めていた父なのである。だが，命を賭けている任務を持っているお互いの身であり，軽々しく名のり合うことは出来ないのだ。その父子の情が，本篇に人間的感動を与えるエピソードとなるのである。



森功至さんに聞く

（三船剛・鷲尾健・南城二）

Q. ガッチャマンで特に印象に残ったストーリーというのは。

M 何話のどういうシーンということではなくて、人喰い花ジゴキラー(39·40)あたりから、ケンの人間らしい性格ができたみたいで、後半の方に、やっぱり印象に残ってるものが多いかな。それは例えばギャラクターを倒してみても、平和ってのは本当に来るんだろうかという戦うことの空しさや疑問を常に持ってみたり、親父を殺されて、親に対する愛情をギャラクターに弄ばれた怒りと憎しみの復しゅうに狂ったケンとかいうように、当り前の人間感情持つことでそれまでのいわゆる正義の味方、スーパーマン的なものが影をひそめてきたでしょ。だから、そうだな、ジゴキラーあたりからかな、ジュンを助けることができなくて、何がガッチャマンだみたいなね。そういう忍者隊であるが故に何もできないという矛盾というか、それ感じて苦労して、もう俺は忍者隊はイヤだ 取締まるだけなら警察だって科学技術庁だってできるんだっていう、悩み葛藤してゆく姿とかね、やっぱりジゴキラーあたりからケンの人間らしさっていうのかな、出てきたんじゃないかなと思う。

ガッチャマンの場合、途中からそれぞれの俳優の方にキャラクターをあわせてくれてたようなきらいがあった。だから、ケンにしたって僕がやり易いように絵の方で動きを合わせてくれてたみたいだったなあ。だから竜の子作品って、みんなが一体になって作ってるんだっだ。少くともガッチャマンではね。

竜の子作品は、ほとんど人間ドラマみたいなものをうきぼりにしてるでしょ。正義の味方でも何でもアニメなんだけど、ひょっとしたら現実の世界の中にもそういうような性格を持った人がいるん※

※じゃないかなみたいな気にさせる。夢とロマンの世界を現実の世界におきかえるみたいなね。吉田竜夫さんの信条じゃない？

Q ガッチャマン、テッカマンと続いてアテられ、どちらも父親がからんでましたが。

M そうなんだよね。もうしょっぱなから"おとうさーん"だったでしょ。ギューっとなっちゃってね。メゲてしまって。忘れようとしても すぐ思い出させられてしまうね。だからとにかくもう似せないようにしなければ、というそれが絶対使命みたいな気持ちでやっていた。だから同じようなセリフでも"ケンだったら"って頭ん中でケンのセリフをしゃべってみて、あ、ケンならこういう風に言うんだな、じゃテッカマンでは別な言い方で言ってみようみたいなね。常に頭ん中でケンをひきあいに出して、それと正反対の表現方法を用いてみたりということもやってみたことあるしね。

Q ガッチャマン後半 ギャラクターが時々ギャグ的になりましたが。

M あれは僕不満なんだ。だって、こんなふざけた野郎達に地球の平和を脅かされてると思うと、すごく腹が立つじゃない。まあ、息抜きも必要だろうけど、ギャラクターって決して三枚目じゃないと思うんだ。

佐々木功さんに聞く

（ジョージ・浅倉）

Q 竜の子作品でよく御覧になったものは。

S ガッチャマンは自分でやってたから一応いっしょうけんめい見てたし、初めて主題歌歌ったキャシャーンも見た。ポリマーも見てた。あと、みなしごハッチも好きだなー。

Q ジョーにたいへん人気が出ましたが、その魅力は。

S やっぱり生き方じゃないの。主人公ってのはさ、ある意味でパーフェクトな人間に作らざるを得ないんだよね。逆に男ってのはちょっと不良っぽいとこある方が魅力があるわけよ。それでいて、やることは、間違ってないしね。

Q ジョーと佐々木さんが似てるというファンの声を聞きますが御自身と比べて。

S 僕は、あんな素晴らしい生き方してないからね。ま、そりゃ男だから似てる所はあるかもしれないけど、人間て誰でも持ってるものは同じだと思うんだよね。それが生き方とか境遇、環境とかで個性ってものができてくるんで、そういう意味で男の誰にでもああいう部分てあるし…。日本人の特殊な♡

♡人情っていうのかなー。"本音と建前"とか"甘え"とかって日本人特有なんだって。その自分の中の甘えとか二面性と戦って生きたのがジョーなんだよね。だからある意味では日本人てみんなああいう気持ち持って生きてるわけだよ。だからそれは僕にもあるし、みんなにもあるんじゃないかと思う。

キャシャーンの歌詞は"俺は新造人間"の方が好きだね。あれの方がテーマにあってるもんね。あの頃はまだ"それ行けかれ行け"っていうのが主題歌だと思われてたんだよね、だからどうしてもA面の方は"戦え戦え"っていうふうになっちゃう。で、あの頃からB面に少し人間味を持たせようみたいなね。だから、歌詞としてはB面の方がピッタリなんだよね。

西川幾雄さんに聞く
（紅三四郎 ◦ 東鉄也）

Q　紅三四郎で印象に残っていることは.

N　もうどうやってアテるのかわからなくて画面に合わせるということだけで必死でしたね。それにそれまでラジオドラマとかやってた頃は割と2枚目をやっていたんですけど、アニメーションていうかTVで2枚目をやるのは初めてだったんで、ものすごく面喰っちゃって…。あまりにもカッコイイんでね。全然 他人事でしたね。ストーリーは ほとんど覚えてないけど、あれは毎回相手役の女の子がくるくる変わってね. "今日は誰が来るのかな" なんて、それが楽しみでした。(笑)

Q　キャシャーンについてはいかがでした.

N　キャラクターについてはキャシャーンの方が抵抗なかったですね。好きだったですし、どちらかって言うと、三四郎より僕のキャラクターに合ってるんじゃないかなと思いました。やたら強くてカッコイイスーパースター、あまり人間味のないスーパーマンみたいな人間よりも、キャシャーンのように影があったりとかね、そういう方が理解しやすいし、とけこみやすい役柄です。あの役は僕に一番ピッタリあった役柄で、その分だけ自信を持って演れました、顔の話じゃないですよ、アハハ(笑) 内容についてはまあ設定を信じるよりしょうがないので、別に抵抗とかはありませんでしたね。ロボットと言うかアンドロイドにしては あまりに人間臭く描かれてましたけど、僕は人間臭くした方がむしろ逆に、ロボットであるという宿命がかえって強く出るんじゃないかと思って、あまり心配はしなかったですね。ただ戦闘シーンがね、僕は平和主義者ですから、戦い破壊は嫌いです。ですから、戦争とか暴力、破壊といったことが子供達にどんなふうに受けとめられるか、それを考えると恐ろしいですね、そういう意味でキャシャーンにも抵抗があるといえばありました。でも、「人間の条件」と比較する訳じゃないけれど、そういう極限状況に置かれた場合、自分はどうするのかっていう意味では、共通するものがあったんじゃないかと、僕なりに解釈しましたね。

Q　アフレコ中の、何かエピソードは.

N　キャシャーンで1本だけ恥ずかしい話があるんです。"戦火に響け! 協奏曲" の分が最低なんです。一生の不覚ですよ、あれは。あの録音の日は凄い大雨だったんですよ。で、東京の人って大体雨が降っても長靴はかないでしょ。僕もその通りにふつうの靴で行ったんですよ。そしたら すごい土砂降りで、ズブぬれになっちゃって、声が出ない訳。寒くて寒くて、ふるえてしまって、ガタガタガクガク。しゃべろうにも歯の根も合わないんですよ。冷えきっちゃってますからね。あまりの調子の悪さにディレクターが「もうやめようか」って言ったくらい。でも靴下ぬいで、スリッパはいてやっと録り終えましたけどね。ところがあの作品、内容は素晴らしかったんですよね。だから皆さんに "あれは良かった" なんて言われると、もうゾーッとします。

最後に皆さんの力で日本のアニメーションがもっともっと素晴らしい、内容のあるものになるようにするために、これからも、いっそうの御活躍を期待しております。

紅三四郎 第10話「幻の独眼帝王」アフレコ台本（抜粋）

旅僧	旅僧　なんと云う恐ろしい事か……あんたはサンドリア帝国を見たと云うのか……
三四郎人形を手に	三四郎　見た……
三四郎を見下す 旅僧	旅僧　あんたは、サンドリア帝国を見て無事戻れたというのか……なんと云う恐ろしいことが、武術で栄えその武術なる故滅び去ったサンドリア帝国
旅僧	旅僧　その恐ろしい程の執念を見よ、そこからあんたは抜け出して来た、あんたは恐しい人だ、
旅僧と三四郎達	旅僧　それこそ、誰一人として見たことのない伝説の像
三四郎の手の人形	
ケン坊 UP	ケン坊　けへ、ごきげんな夢を見てるみたいな話しだぜ!
旅僧 UP	
三四郎	(くち) 三四郎 (OFF) 夢じゃなかったんだ、俺はサンドリアの城へ行ったんだ、そして武術者がある限り戦い続けねばならぬことを知ったのだ
旅僧 (O・L)	旅僧　力で栄え、力で滅びたサンドリアの勇者よ……ナイル姫よ安らかならん事を……

曽我部和行さんに聞く
（鎧武士・志摩仙太郎）

Q　竜の子作品ではどういった作品をアテられましたか

S　最初はやっぱりポリマーですかね。オーディションで決まったんだけど、それまでは竜の子、ゲストでもやったことないです。その後はてんとう虫何本かとゴーダム。

Q　ポリマーで苦労なさった点というのは。

S　うん、初めての主役だったし、とにかく僕は3行以上セリフがあって、中にブレスがポンポンと2つぐらいあると、もう絶対あわないんだったのね。それまではセリフ2行もあれば良かったのがね…。それが合うようになるまでには相当恥ずかしい思いもしたし、自分でくやしい思いもしたしね。自分自身にくやしかったこともあるしね。まわりの人もうまい人ばかりで、もう本当にノイローゼみたいになって、不眠症如くになって…。酒を飲んでも眠れない。眠れないから酒は次の日に残って、それでそのまま次のをアテるから、いいのができなくて、それで又飲んで、それでもやっぱり眠れなくて…。3ケ月ぐらいしてやっと落ちつきました。でも皆そうやって慣れてったんだろうな。

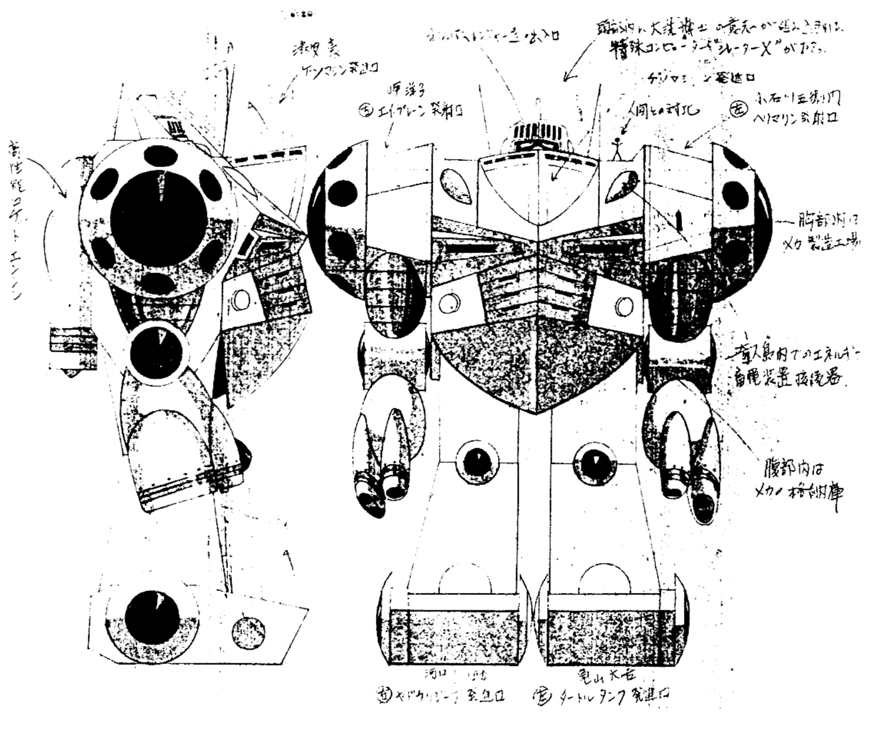
　また違った意味ではポリマーと武士。武士でも普段探偵長としゃべってる時の武士と鬼河原武士の使いわけかな。ポリマーと武士の声が違うのはごく当然として自主的に変えましたが、武士の声に2種類あるのはディレクターに言われたんです。あとあの気合ですね。

Q　あの"ハーリーキューン"と叫ぶのですか。

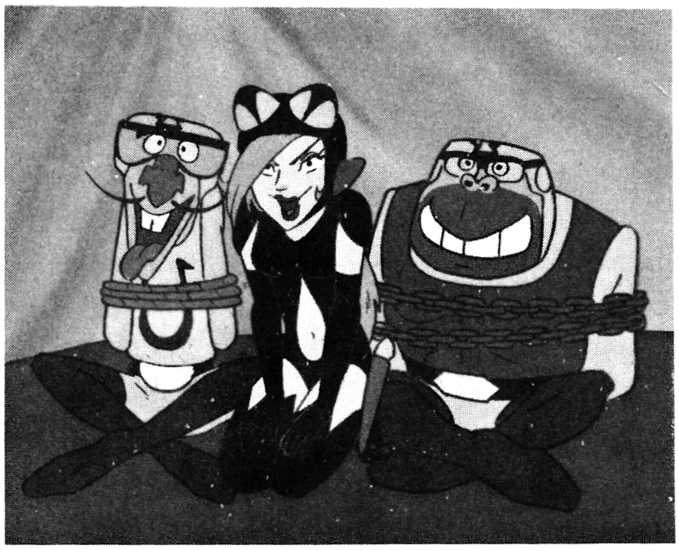
S　うん、最初は"ブルース・リーのようにやってくれ"との注文で、それまで見たこともないブルース・リーの映画をいっしょうけんめい見に行ってね。そしてこりゃあできないと思ってね。だって声帯が全く違うんですから。それでも無理してブルース・リー調にやったら、2週間声出なくって、2週間分気合だけとセリフだけに分けて録音しました。で、結局ブルース・リー調はやめさせてもらいました。

Q　ゴーダムの志摩仙太郎はどうでしたか。

S　20才以上の役は初めてなのでとまどいましたね。安原が12才の津波豪を地でやってるのに…安原の方が声が太いので困りました。ゴーダムの大洗博士のコンピューターが壊れた時、もしかしたら志摩がカッコよくゴーダムに乗って…なんて話があるんじゃないかと期待してたんだけど…。志摩はゴーダムに乗ってる時ほとんど気絶してたもんね。



小原乃梨子さんに聞く
（マージョ・ドロンジョ）



Q　竜の子ギャグについては。

N　よく勉強してらっしゃると思いますねー。ほんとにマンネリにならないでね。ここまで毎回考えるっていうのはものすごい頭脳の投入があると思いますよ。役者もだからそれに答えようとするでしょ。見ててわかるでしょ。あれだけのギャグを作ってきたんだから、その倍に返そうってして。あのセリフの一部はアドリブですけどね。ギャグをそのままやるんじゃなくて、それにまたのっけて…。私なんか息子に大感謝なんだけどね。息子が見てる番組のギャグを少々いただいてね。新しいもの、とにかく若い人たちに今ウケているものをね。こないだも“シビア”使わせてもらったけどね、後ろに来てたファンの人たちに“今何が流行ってる？”“シビア！”“OK！それ行こう！”って、もう竜の子さんが作ってきたギャグに対して我々ものせてってやってこうっていうね、1人がポッとアドリブ入れる。次がかける。入れる入れる… どんどんふくらんでっちゃうの。それを竜の子さん見てであの人あんな事やるこんな事やるってどんどんふくらんでく。だから今ここに止まってるってことがないの。常に前へ前へ進んでくの。ホントに竜の子さんは素晴らしい方達だと思いますよ。

Q　“スカポンタン”ってセリフとってもスカッとするのですが。

N　あれねー。よーく皆さんに言っといて私のオリジナルなの。最初ね、“バカドジマヌケ”ってセリフがあったの。私どうしてもやだったのね。悪役結構、汚ないことばも結構なんだけども何かイヤなのね、少なくとも自分の子分に言うわけでしょ、何かすごい悪態ついてても可愛いことばないかしらんと思ったのね。で私自身がねすごい悪役やってもホントに凄くなれないの。よく言えば気がいいし悪く言えば気が小さいしね、ダメなのよホントに。だからホントの悪にはなれそうもないと思ってね、それで何かって思ってて…：スカタンてことばあるでしょ、アンポンタンてことばあるでしょ、これつけちゃお！でスカポンタンになったの。

Q　マージョとドロンジョ声を変えられましたか。

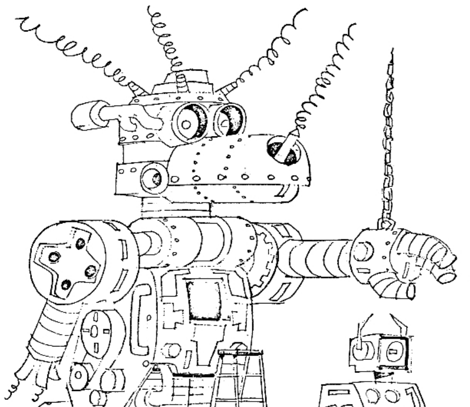
N　意識的に変えてるつもりなかったんだけどもね、変わったってみんなに言われるのね。やっぱり声もマージョは丸くてドロンジョはとんがってんじゃないかしらん。私、丸い方がいいわーやっぱり。だから今ね、少しドロンジョさん丸いお衣装着せてよって言ってるの。

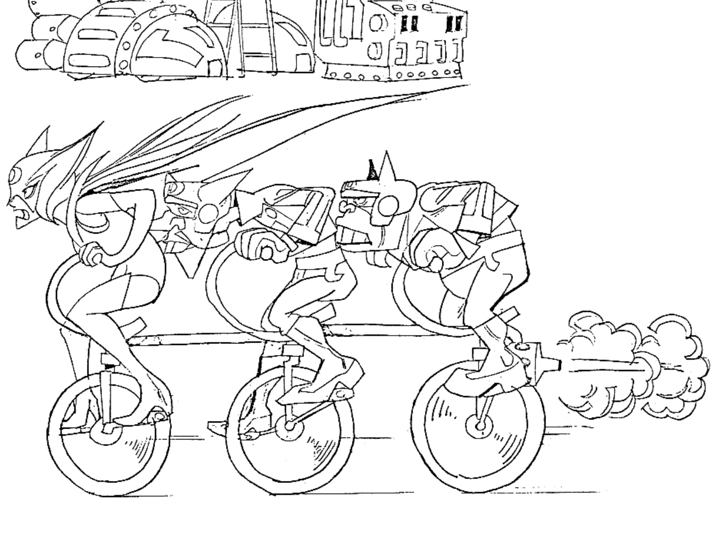
Q　ボカンシリーズ長いですがアフレコの雰囲気は。

N　もうねー、悪態をつきつつバカを言いつつ、もう“死ぬの殺すの生かすの”って言いながらね、もう誰が何だかディレクターだか役者だかわかんないような雰囲気の中からね。でも本番の真剣さってのは終わったらくったくた。くたくた。

Q　ドロンジョ様の露出度が増してまいりましたが。

N　ねー、どうします？私、PTAに行きにくくて。ねー困りマスわ。どうしましょう（笑）でも、あれが楽しみだって方もいらっしゃいますから。あまりカタいことも言わずに、ね。





（ヤッターマン）

ヤッターワン その⑤

竜の子 アクション アニメ フィルモグラフィー

〈紅三四郎〉

放映日 S44.4.2～S44.9.24
原作　吉田竜夫
企画　鳥海尽三
総監督　九里一平
音楽　越部信義
担当　本田保則
録音ディレクター　水本完
　オムニバスプロモーション
制作　竜の子プロダクション
　読売広告社
　フジテレビ

〈科学忍者隊ガッチャマン〉

放映日 S47.10.1～S49.9.29
原作　吉田竜夫
企画　鳥海尽三
　陶山智
プロデューサー　九里一平
総監督　鳥海永行
作画監督　宮本貞夫
　（菊池晃夫
　池田茂之）
　南家謙二
美術設定　中村光毅
　伊豆島君江
　野々宮雅人
　小杉光芳
キャラクターデザイン　吉田竜夫
メカニックデザイン　中村光毅
　大河原邦男
特殊効果　朝沼清良
　吉沢誠
録音プロデューサー　斯波重治
編集　谷口肇
　三木幸子
進行　加納次郎
　井上明
音楽　ボブ佐久間
制作　竜の子プロダクション

〈新造人間キャシャーン〉

放映日 S48.10.2～S49.6.25
原作　吉田竜夫
　竜の子プロ企画室
音楽　菊池俊輔
美術　中村光毅
総監督　笹川ひろし
プロデューサー　九里一平
　吉田健二
企画　鳥海尽三
SF考証　小隅黎
文芸担当　小山高男
作画監督　林政行
　川端宏
　井口忠一
制作担当　栃平吉和
　津田義夫（読広）
キャラクターデザイン　吉田竜夫
　天野嘉孝

〈破裏拳ポリマー〉

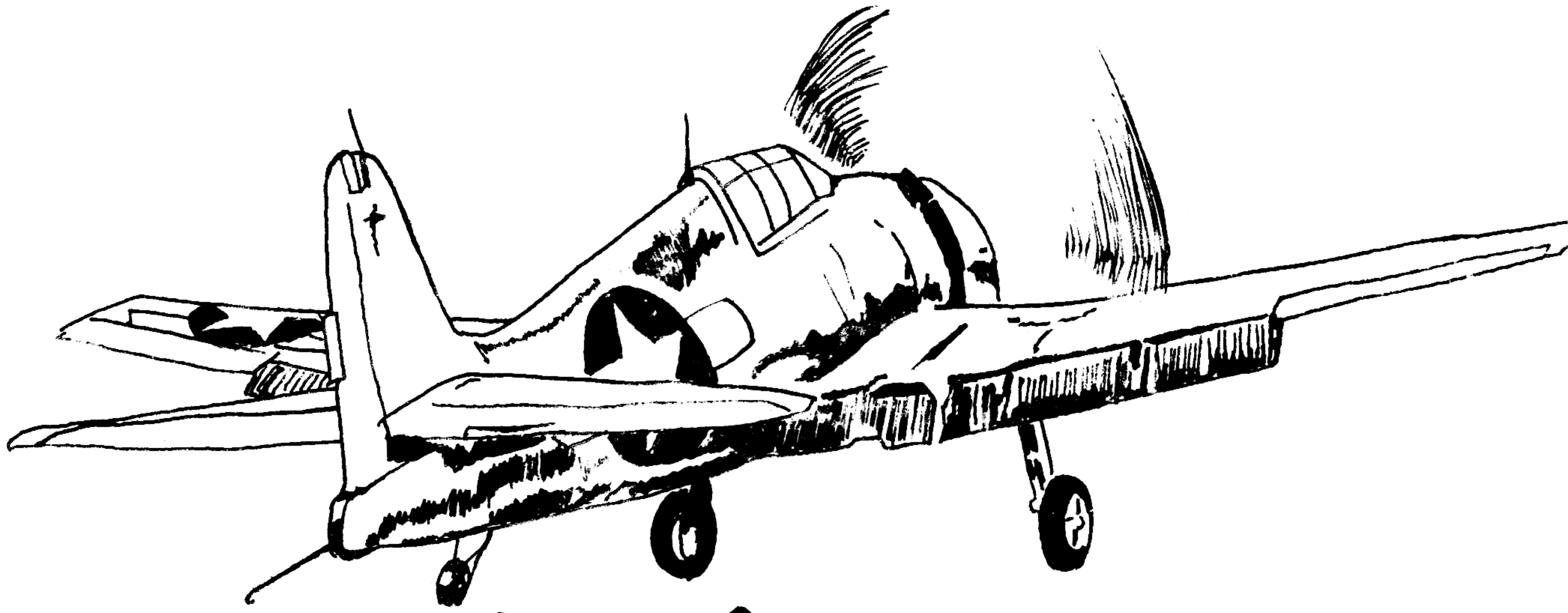
原作　吉田竜夫
　竜の子プロ企画室
企画　鳥海尽三
　酒井あきよし
総監督　鳥海永行
音楽　菊池俊輔
作画監督　二宮常雄
美術監督　中村光毅
メカニックデザイン　大河原邦男
　中村光毅
キャラクターデザイン　吉田竜夫
　天野嘉孝
美術設定　野々宮恒人
　小杉光芳
プロデューサー　佐藤光雄
　宮崎慎一（NET）
　衛藤公彦（萬年社）
制作　竜の子プロ
　N E T
　萬年社

〈宇宙の騎士テッカマン〉

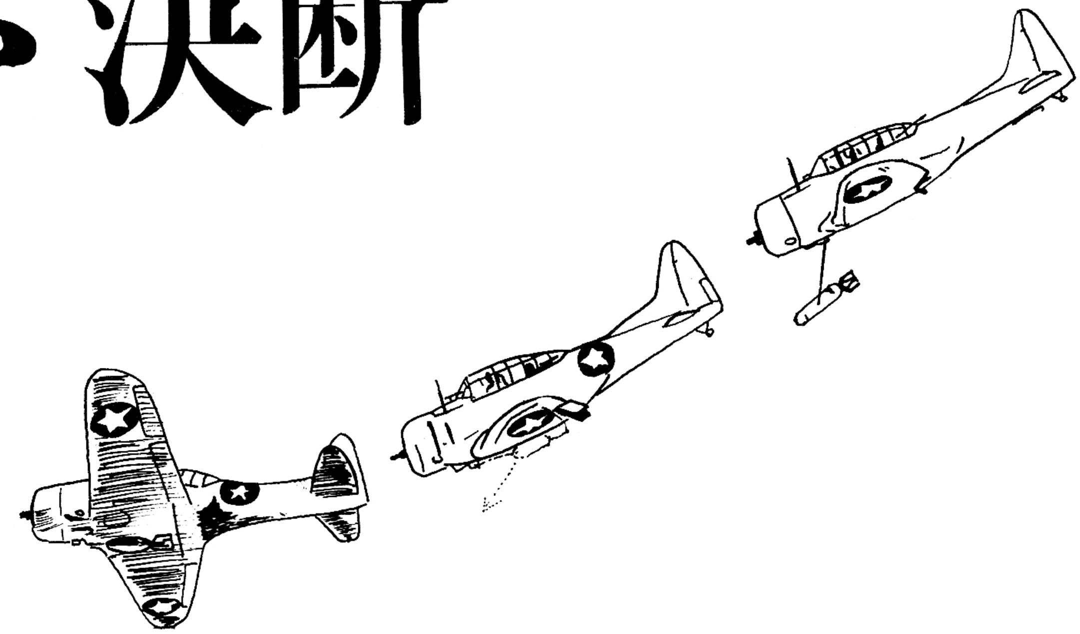
放映日 S50.7.2～S50.12.24
~~原作~~　鳥海尽三
企画　陶山智
総監督　笹川ひろし
　（鳥海永行）
音楽　ボブ佐久間
SF考証　小隅黎
美術監督　中村光毅
キャラクターデザイン　天野嘉孝
メカニックデザイン　大河原邦男
色彩設定　岡嶋国敏
美術設定　野々宮恒男
　小杉光芳
背景　宮川佳子
　アート・ノア
特殊効果　朝沼清良
プロデューサー　九里一平
　宮崎慎一（NET）

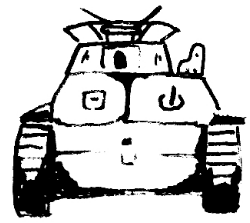
〈ゴワッパー5ゴーダム〉

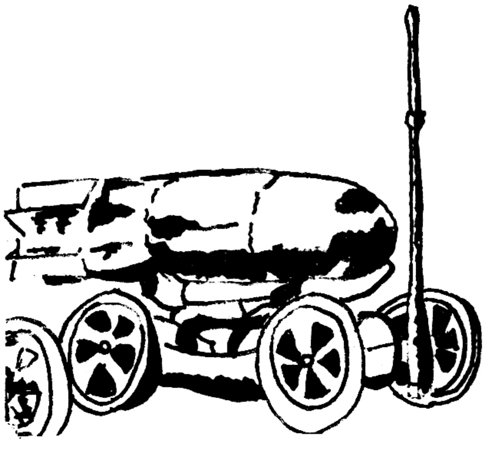
放映日 S51.4.4～S51.12.29
原作　吉田竜夫
　竜の子プロ企画室
企画　鳥海尽三
　酒井あきよし
総監督　鳥海永行
音楽　ボブ・佐久間
キャラクターデザイン　天野嘉孝
メカニックデザイン　大河原邦男
録音プロデューサー　水本完（ザックプロ）
特殊効果　朝沼清良
制作担当　鎌田正治
制作デスク　栃平吉和
　高妻和孝（読広）
プロデューサー　永井昌嗣
製作　吉田竜夫
制作　竜の子プロ
　朝日放送



あゝ決断

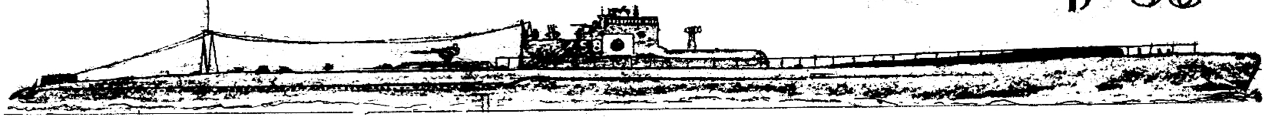






今のアニメファンの中にあってこの作品を知り、なおかつ愛しているファンは数少ないのではないかと思う。
しかし、この作品ほどユニークで斬新な物はもう二度と現われないのではないだろうか。完全なアダルトアニメとして、又、完全なヒストリーとしてこの作品は、日本アニメ界において不滅の金字塔をうち建てたのである。
今、全く忘れようとしているこの異色の作品について、我々はもう一度、深く考えなければならないのではないだろうか・・・!

日本潜水艦 伊58



第1回竜の子アニメIN OSAKAプログラム

AM 10:00	開場
10:25	開演
10:30	宇宙エース
11:05	みなしごハッチ
11:40	決断
PM 12:15	新造人間キャシャーン
12:40	お昼休み（お楽しみコーナー）
1:35	科学忍者隊ガッチャマン
2:10	破裏拳ポリマー
2:45	紅三四郎

このプログラムは予定ですので進行の都合によって多少変わることがあります。御承知おき下さい。

御注意

☆ ホール内は禁煙となっておりますのでおたばこは御遠慮下さい。
☆ 上映中の出入り。飲食は御遠慮下さい。
☆ 上映中の録音・撮影は竜の子プロからの要請により禁止させていただきます。

そして‥‥

協力（順不同、敬称略）

竜の子プロダクション　鳥海永行
大河原邦男　酒井あきよし　小山高男
森功至　佐々木功　西川幾雄
曽我部和行　小原乃梨子

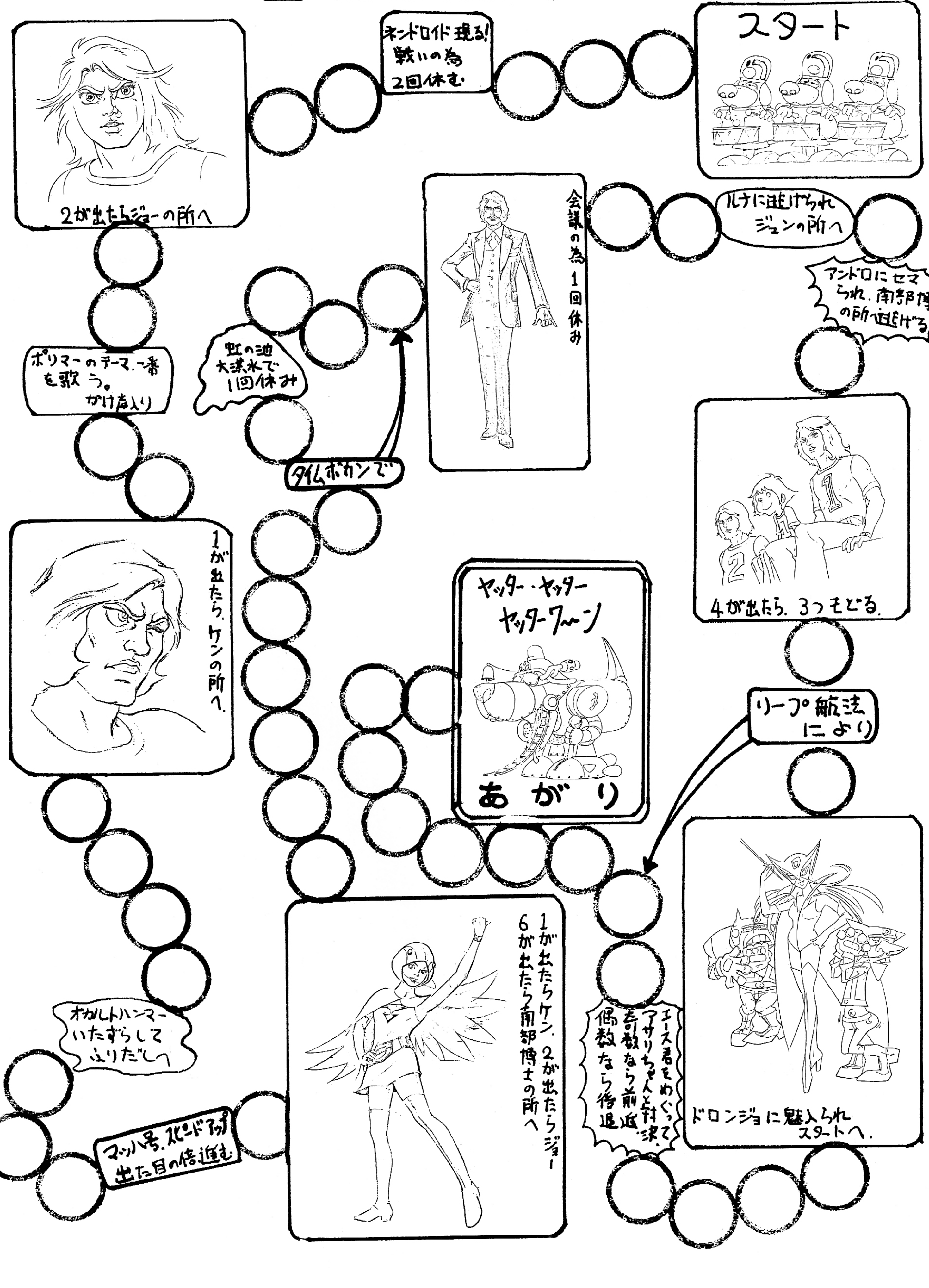
スタッフ
なかのみふゆ　中川典子　島本知明　重涼幸　その他

映写
大迫照久

ホンのお遊び
気になさいませぬよう。

ぺえじのむだとはおもひつつ かいてしまったこのぺえじ。題して

付録 タツノコスゴロク です。



第1回 竜の子アニメ IN OSAKA

主 催 竜の子アニメ IN OSAKA 企画室

企 画 なかのみふゆ 中川典子

編 集 中川典子 なかのみふゆ 清水公美子 岸かおる 木本正子 島本知明

発 行 竜の子アニメ IN OSAKA 企画室

発行日 1978年4月5日

非売品，禁・無断転載